BETRIEBSANLEITUNG

SCHACH-COMPUTER



CHESS CHAMPION® SUPER SYSTEM III

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung
CHESS CHAMPION® Super System III und seine Zusatzgeräte

Grundregeln des Schachspieles

SPIELABLAUF

1. Spielbeginn
2. A. Wahl der Spielstärke des Computers
   B. Veränderung der Zeitvorgabe
3. A. Wahl der Farbe
   B. Seitenwechsel
4. Unerlaubte oder unmögliche Züge
5. A. Schach
   B. Schachmatt
   C. Patt und Remis
6. A. Rochade
   B. En Passant
   C. Bauernumwandlung

SPEZIALFUNKTIONEN

7. Die Funktionen der MD-, EP- und FP-Taste
   A. Aufstellung von Spielsituationen
   B. Überprüfung der Figurenpositionen
   C. Rücknahme oder Korrektur falsch eingegebener Daten
      1. Normale Züge
      2. Sonderfälle (Bauernumwandlung, Rochade, En Passant)
   D. Eingabe von Eröffnungen
8. Abfragen der Anzahl bisheriger Züge
9. Abfragen von Zugvorschlägen
10. Der Computer spielt gegen sich selbst
11. Schachprobleme

ALLGEMEINE HINWEISE

EINLEITUNG

Das SUPER SYSTEM III und seine ZUSATZGERÄTE

Sehr geehrter Schachfreund,

Schach, das königliche Spiel kann auf eine lange Geschichte zurückblicken. Vermutlich wurde es zuerst in Indien gespielt, und die erste Schilderung des Spieles ist uns durch den persischen Dichter Firdausi um 1000 A.D. überliefert. Auch der Name Schach hat seinen Ursprung in Vorderasien, abgeleitet von Schah = Herrscher.

Im 9. Jahrhundert gelangte Schach über Arabien nach Europa und fand zunächst in Spanien und Sizilien Anhänger. Heute ist Schach in ganz Europa weit verbreitet und besonders in den Ostblockländern seit Anfang dieses Jahrhunderts ein ausgesprochener Volkssport geworden.

Dass Schach immer mehr Menschen fasziniert, ist sicher auf den Reiz des Spieles und seine unendlichen Möglichkeiten zurückzuführen. Es bietet immer neue, nahezu unerschöpfliche Spielvarianten, fasziniert und fordert den menschlichen Geist heraus. Es ist kein Glücksspiel, sondern erfordert Taktik, Planung und strategische Fähigkeiten, wobei es nicht darum geht, den Gegner zu vernichten, sondern im fairen Kampf zu besiegen.

Der einzige Nachteil war bisher die Notwendigkeit eines Spielpartners, was nicht immer möglich war. Aufgrund heutiger Technologie und den fast unbegrenzten Möglichkeiten der Micro-Elektronik, kann der fehlende Partner oder Lehrer nun durch einen Computer ersetzt werden.

Das Gerät CHESS CHAMPION® SUPER SYSTEM III, von dem Sie das Grundgerät jetzt erworben haben, nimmt selbst im internationalen Vergleich kommerzieller Schach-Computer eine Spitzenstellung ein, und zwar

a) von der Stärke des Programmes, das von einem international anerkannten Schach-Computerfachmann erstellt wurde, und auch sehr gute Klubspieler vor echte Aufgaben stellt. ZUM 1. MAL EIN SCHACH-COMPUTER MIT ALLEN SCHACHREGELN.
Die detaillierten Merkmale des Programmes können Sie nachfolgender Bedienungsanleitung entnehmen.

b) Zum ersten Mal wird ein umfassendes SYSTEM angeboten, das neben dem von Ihnen gekauften GRUNDGERÄT folgende ZUSATZGERÄTE anbietet:

1. **Elektronischer Drucker**
Der jeden Zug eines Spieles auf einem Druckstreifen registriert. Schwarz und weiss sowie die Schachfiguren sind durch leicht verständliche Symbole gekennzeichnet. Somit ist eine Archivierung von Partien möglich geworden, ohne dass Sie selbst mitschreiben müssen.

2. **Elektronisches LCD-Schachbrett**
   Das auf dem Hauptgerät laufende Spiel wird durch elektronische Impulse auf das LCD-Schachbrett übertragen, und die Figuren-Symbole automatisch bewegt. Sie müssen keine Figuren mehr setzen, womit eine nicht unerhebliche Fehlerquelle ausgeschaltet ist.

3. **Akku Power-Pack-System**
   Dies ermöglicht den ca. 3-5stündigen netzunabhängigen Betrieb des Hauptgerätes mit dem Memory und dem LCD-Schachbrett. Die längste netzunabhängige Betriebsdauer erhalten Sie, wenn Sie nur das Hauptgerät anschliessen.

4. **Elektronischer Speicher (Memory)**
   Hierdurch wird die Speicherung einer abgebrochenen Partie bis zu einem Jahr ermöglicht, sowie die Zurückahme von bis zu 10 Einzelzügen wesentlich vereinfacht.

5. **LCD Schachuhr**
   Diese Uhr können Sie bei Spielen gegen den Computer sowie bei Spielen gegen einen menschlichen Partner einsetzen, da es ein unabhängiges Gerät ist, welches nicht, wie die zuvor erwähnten Zusatzgeräte, an das Hauptgerät angeschlossen wird.

6. **Attaché Koffer**
   Dieser ist zur ordnungsgemässen Aufbewahrung aller oben genannten Haupt- und Zusatzgeräte ausgestattet. In diesem eleganten Attaché Koffer können Sie Ihr CHESS CHAMPION® SUPER SYSTEM III auch mit auf Reisen nehmen.

Der elektronische Drucker und das LCD-Schachbrett werden direkt mit dem Hauptgerät verbunden, indem die Seitenwände des Hauptgerätes entfernt und die Geräte ineinander geschnappt werden.

Alle Zusatzgeräte können Sie gesondert bei Ihrem Händler kaufen. Detaillierte Bedienungsanleitungen liegen jedem Zusatzgerät bei.

Bitte lesen Sie nun die nachfolgende Bedienungsanleitung sorgfältig. Sie haben mehr Freude an dem CHESS CHAMPION® SUPER SYSTEM III, wenn Sie damit richtig umgehen können und alle Feinheiten erfasst haben. Dann können Sie die Herausforderung gegen den CHESS CHAMPION® SUPER SYSTEM III annehmen.

Wir wünschen Ihnen viel Freude mit dem Gerät und gratulieren Ihnen zu Ihrem Kauf

NOVAG INDUSTRIES LTD
1417 Star House
Kowloon, Hong Kong

durch elektronische
, und die Figuren-
Figuren mehr setzen,
geschaltet ist.

hängigen Betrieb des
D-Schachbrett. Die
Sie, wenn Sie nur das

henen Partie bis zu
ne von bis zu 10

Computer sowie bei
insetzen, da es ein
ie zuvor erwähnten
wird.

aller oben genannten
n eleganten Attaché
UPER SYSTEM III

en direkt mit dem
es entfernt und die

kaufen. Detaillierte

ltig. Sie haben mehr
enn Sie damit richtig
n können Sie die
TEM III annehmen.

nen zu Ihrem Kauf

ES LTD

GRUNDREGELN DES SCHACHSPIELS

Ein Schachbrett besteht aus 32 weissen und 32 schwarzen Feldern, wobei das Brett so liegen muss, dass jeweils das rechte Feld vor dem Spieler weiss ist.

Die einzelnen Felder werden durch die 8 Reihen von 1 — 8 und die 8 Kolonnen von A — H gekennzeichnet. Zur Lokalisierung werden dann jeweils die Koordinaten der Reihen 1 — 8 und A — H benutzt. Z.B. steht auf dem Feld A1 in der Grundstellung ein weisser Turm.

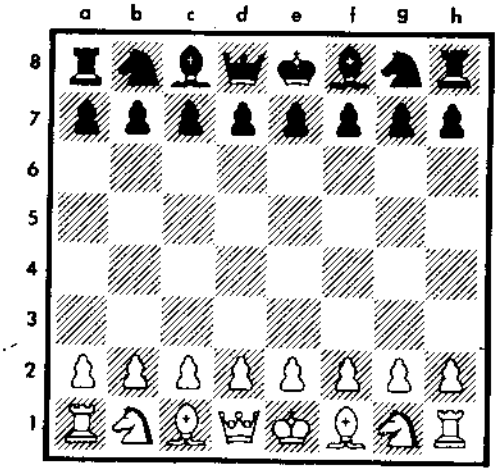
Jeder Spieler besitzt 16 Figuren, deren Funktionen nachstehend im einzelnen erklärt werden. Die Figuren sind jeweils aufgeteilt in:

— 8 Bauern
und 8 sogenannte Offiziere:
— 2 Springer
— 2 Läufer
— 2 Türme
— 1 Dame
— 1 König.

Nach den Regeln werden die weissen Figuren grundsätzlich auf die Reihen 1 und 2 gestellt, die schwarzen Figuren auf die Reihen 7 und 8.

Hinweis: Die weisse Dame steht immer auf D1 und die schwarze Dame immer auf D8.

Abb. Figuren in der Grundstellung



Es ist der Sinn des Spieles, den gegnerischen König "matt" zu setzen, d.h. so zu bedrohen, dass er sich dieser Lage nicht mehr entziehen kann und normalerweise geschlagen würde. Die Figuren werden in der ihnen jeweils vorgeschriebenen Weise auf dem Brett bewegt, um dieses Ziel zu erreichen.

Im Verlauf des Spieles kann grundsätzlich jede Figur von einer gegnerischen geschlagen werden. Dies ist jedoch nur möglich, wenn keine Figur übersprungen werden muss. Eine Ausnahme bildet lediglich der Springer, wie Sie aus der nachstehenden Erklärung ersehen können. Die schlagende Figur nimmt dann jeweils die Position der geschlagenen Figur ein. Es besteht jedoch kein Schlagzwang, und eigene Figuren können nicht geschlagen werden.

Zugmöglichkeiten der einzelnen Figuren



Der Bauer

Diese Figur darf nur vorwärts gehen und zieht immer ein Feld auf den Gegner zu. Lediglich aus der Grundstellung heraus (Reihe 2 oder 7) kann er 2 Felder nach vorne ziehen, muss dies aber nicht. Schlagen kann der Bauer nur Figuren, die diagonal links oder rechts auf dem nächsten Feld zu seiner derzeitigen Position stehen. Der Bauer ist die einzige Figur, die in eine andere Richtung schlägt als sie sich bewegt. (s. weitere Erklärungen unter Bauernumwandlung und "En Passant".)



Der Springer

Er bewegt sich bei jedem Zug 2 Felder geradeaus und 1 Feld zur Seite, oder 2 Felder zur Seite und eines geradeaus. Der Springer kann dazwischenstehende eigene oder feindliche Figuren überspringen.



Der Läufer

Jede Partei hat einen sog. weissen und schwarzen Läufer, d.h. je einen Läufer, der sich auf den weissen bzw. schwarzen Diagonalfeldern bewegt. Er kann auf diesen Diagonalen beliebig viele Felder, ja sogar das ganze Brett überqueren, wobei er allerdings keine Figur überspringen darf.



Der Turm

Der Turm kann waage- oder senkrecht beliebig weit ziehen, wird jedoch oft erst im Mittel- oder Endspiel seine volle strategische Kraft entfalten können, da er in der Grundstellung zunächst durch die vor und neben ihm stehenden Figuren gesperrt ist.



Die Dame

Sie ist als wichtigster Offizier einzuordnen, da sie die Eigenschaften des Turmes, des Läufers und des Bauern in sich vereinigt (sie kann sich jedoch nicht wie der Springer bewegen). Die Dame kann also entweder diagonal, senkrecht oder waagerecht über beliebig viele Felder ziehen, darf dabei jedoch keine Figuren überspringen.



Der König

Er kann sich bei jedem Zug nur ein Feld in jede Richtung bewegen, wobei dieses Feld aber nicht durch eine gegnerische Figur bedroht sein darf. Der König kann jedoch eine dort befindliche, gegnerische Figur, die nicht gedeckt ist, schlagen. Strategisch ist es wichtig, den König immer durch eigene Figuren abzusichern, da er durch seine relative Unbeweglichkeit sehr gefährdet ist. (s. Erklärung der Rochade.)

Spezialzüge

En Passant

Jeder Bauer hat die Möglichkeit, einen anderen Bauern "En Passant" zu schlagen, wenn folgende Voraussetzungen gegeben sind. Ein Bauer, der aus seiner Grundstellung 2 Felder vorwärts zieht und dann neben einem gegnerischen Bauern steht, kann von diesem waagrecht geschlagen werden. Bei En Passant kann der gegnerische Bauer jeweils nur auf Reihe 4 (schwarzer Bauer) oder Reihe 5 (weisser Bauer) stehen.

Beispiel: Gegnerischer schwarzer Bauer auf D4; weiss ist am Zug und weisser Bauer zieht von C2 auf C4, überspringt also C3, auf welchem Feld er von dem schwarzen Bauern hätte geschlagen werden können. In dieser Situation kann der schwarze Bauer auf D4 den weissen Bauern auf C4 ausnahmsweise waagerecht schlagen, und steht danach auf C3. "En Passant" kann jedoch nur unmittelbar nach dem Zug des Bauerns von der Grundstellung geschlagen werden, jedoch besteht kein Schlagzwang.

Rochade

Dies ist der einzige Zug im Spiel, bei dem 2 Figuren während eines Zuges bewegt werden, nämlich der König und der links oder rechts von ihm stehende Turm.

Regeln:

1. Die in der Rochade beteiligten Figuren dürfen noch nicht bewegt worden sein.
2. Die Felder zwischen König und Turm dürfen von keiner Figur besetzt sein.
3. Die bei der Rochade zu überquerenden Felder dürfen zu diesem Zeitpunkt nicht bedroht sein, d.h. der König darf während des Rochierens keine Felder überqueren, auf denen er in Schach gesetzt werden könnte.
4. Jeder Spieler hat nur ein Mal während des Spiels die Möglichkeit zu Rochieren.

Beispiel: Jeder König hat 2 Möglichkeiten zum Rochieren, was wir am Beispiel des weissen Königs nachfolgend zeigen wollen.

1. Möglichkeit
Weisser König steht auf E1, weisser Turm auf H1 (beide Figuren sind noch in der Grundstellung).
Weisser König zieht auf G1, weisser Turm auf F1.
Dies wird die kleine Rochade genannt, da der Turm nur 2 Felder zieht.

2. Möglichkeit
Weisser König steht auf E1, weisser Turm auf A1.
Weisser König zieht auf C1, weisser Turm auf D1.
Dies wird die grosse Rochade genannt, da der Turm 3 Felder zieht.

Der schwarze König macht die kleine und grosse Rochade zur gleichen Seite wie der weisse König (also spiegelbildlich), da die beiden Könige sich in der Grundstellung genau gegenüberstehen.

Schach
"Schach" wird dem Gegner geboten, wenn man seinen König mit einer oder mehreren Figuren bedroht. Der Gegner wird dadurch aufmerksam gemacht, dass sein König bedroht wird und mit dem nächsten Zug geschlagen werden könnte.

Steht der König im "Schach", muss er schnellstens aus dieser Situation befreit werden, indem er wegzieht oder durch eine eigene Figur geschützt wird, womit die "Schachsituation" eliminiert wäre. Ist dies nicht möglich, ist der Gegner "schachmatt" und das Spiel beendet.

Patt
"Patt" heisst, dass die Partie unentschieden endet, weil einer der beiden Spieler nicht mehr in der Lage ist, einen Zug auszuführen, mit dem der König auf ein nicht im Schach befindliches Feld ziehen kann, oder irgendein legaler Zug möglich ist.

Remis
"Remis" ist ebenfalls ein Unentschieden, jedoch gibt es mehrere Möglichkeiten ein Remis zu erreichen.

1. Beide Spieler sind sich einig, dass keiner in der Lage ist, den anderen aufgrund der Figurenstärke schachmatt zu setzen.
2. Nach der 3-Zug-Regel, d.h., wenn 3 Mal die gleiche Figur den gleichen Zug durchführt, hat derjenige, der am Zug ist das Recht, Remis anzubieten.
3. Nach der 50-Zug-Regel, d.h., dass während der letzten 50 Züge keinerlei Figuren geschlagen und kein Bauer bewegt worden ist.

Zur weiteren Information verweisen wir auf die umfangreiche Schachliteratur, die im Handel erhältlich ist.

e Figuren sind noch

nur 2 Felder zieht.

3 Felder zieht.

eichen Seite wie der
der Grundstellung

einer oder mehreren
ıt, dass sein König
nte.

ıtion befreit werden,
wird, womit die
egner "schachmatt"

beiden Spieler nicht
ein nicht im Schach
h ist.

: Möglichkeiten ein

ge ist, den anderen

ur den gleichen Zug
Remis anzubieten.
n 50 Züge keinerlei
t.

ıachliteratur, die im

SPIELABLAUF

1. Spielbeginn mit dem CHESS CHAMPION® SUPER SYSTEM III

Der Schachcomputer wird mit einem Adapter 220-240V Wechselstrom (8 Volt Ausgangsspannung bei 1.3 Ampère und 22 Volt bei 0.3 Ampère) geliefert. Vergewissern Sie sich bitte, dass die Spannung Ihrer Steckdose 220V Wechselstrom ist, und schliessen Sie dann den Adapter an.

Hinweis: Es darf nur der mitgelieferte Adapter verwendet werden, da er genau auf den Computer abgestimmt ist.

Jetzt stellen Sie den Schalter "Power" (20) auf "On", wobei im Display (14) sämtliche Segmente für ca. 3 Sekunden aufleuchten. Dies dient zur Kontrolle, ob alle Segmente funktionieren (Display-Test).

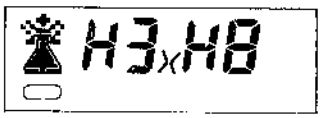
Wenn gewünscht, können Sie nun mit Schalter 17 die Beleuchtung im Display einschalten. Mit Schalter 18 können die akustischen Signale, die bei der Tastenbedienung und bei Sonderfunktionen (z.B. Rochade, Schach etc.) ertönen, ein- oder ausgeschaltet werden.

Nun geben Sie Ihren Spielzug über die Multifunktionstasten 1-8 in der Form ein, dass zuerst der Buchstabe und die Zahl des alten Feldes, und danach Buchstabe und Zahl des neuen Feldes eingegeben werden (Beispiel: D2 D3). Bei dieser Verfahrensweise übernimmt der Computer automatisch die schwarzen Figuren. BITTE BEACHTEN SIE, DASS SIE ALLE TASTEN SORGFÄLTIG DRÜCKEN MÜSSEN, DAMIT DAS GERÄT IHRE ANWEISUNGEN SPEICHERN KANN.

Nach Eingabe der Koordinaten erscheinen diese im Display zusammen mit dem Symbol der bewegten Figur. Nun drücken Sie "ENTER" (13), worauf die Daten im Display verschwinden. Haben Sie den Schalter 19 auf "On" gestellt, läuft die noch verbleibende Zeit der Zeitvorgabe im Display ab, und es erscheint das Wort "computing" während des gesamten Denkvorganges des Computers. Steht der Schalter 19 auf "Off", sehen Sie jetzt die Züge des Computers im Display, die er gerade überlegt, jedoch kein Figuren-Symbol. In diesem Fall erscheint das Wort "computing" maximal 3 Sekunden.

Wurde eine Figur geschlagen, wird dies durch ein Kreuz zwischen den Koordinaten im Display dargestellt.

Abb. 1.1



Ist eine Partie beendet, oder wollen Sie die laufende Partie abbrechen, um ein neues Spiel zu beginnen, drücken Sie die "NEW GAME" Taste (12). Brechen Sie die Partie während einer Spezialfunktion (z.B. Brettüberprüfung, Positionseingabe etc.) ab, müssen Sie die "NEW GAME" Taste 2 Mal betätigen.

Vergessen Sie nicht, alle Züge auf Ihrem Schachbrett nachzuvollziehen, es sei denn, Sie haben auch unser anzuschliessendes, elektronisches Schachbrett.

Als guter Schachspieler wissen Sie sicherlich, dass jeder Zug zwecks späterer Kontrolle mitgeschrieben werden sollte. Diese Arbeit können Sie sich durch unseren elektronischen Drucker, den Sie als Zusatzgerät erwerben können, ersparen.

2.A Wahl der Spielstärke

Der Computer spielt, ohne dass Sie ihm eine Bedenkzeit eingeben, mit einer Zeitvorgabe von 10 Sekunden. Die niedrigste Spielstärke ist 0 Sekunden, und um die Stärke des Programmes zu erhöhen, können Sie dem Gerät eine Denkzeit bis zu 99 Stunden vorgeben, wobei sich mit zunehmender Zeitvorgabe die Spielstärke des Computers erhöht.

Stellen Sie die Zeitvorgabe auf 0 Sekunden, so gibt der Computer jeweils seinen Antwortzug schnellstmöglichst, aber spielt natürlich im untersten Spielbereich.

Nun geben Sie in der Reihenfolge Stunden — Minuten — Sekunden die gewünschte Denkzeit pro Zug ein, die für das gesamte Spiel gilt, solange der Computer keine andere Anweisung von Ihnen bekommt. Allerdings können Sie bei jedem Zug des Computers die Denkzeit vorzeitig abbrechen, bzw. bevor Sie einen neuen Zug eingeben, eine neue Zeitvorgabe programmieren (s. Kapitel 2 B).

Beispiel für die Zeiteingabe:

Beispiel 2.1: Sie möchten dem Computer 30 Sekunden vorgeben:
a) Zeitschalter 19 auf "On"
b) Taste 6 und "ENTER" drücken
c) "ENTER" (für 0 Stunden)
d) "ENTER" (für 0 Minuten)
e) 3 und 0 (für 30 Sekunden) und "ENTER" eingeben.

Beispiel 2.2: Sie möchten dem Computer 11 Minuten vorgeben:
a) und b) wie Beispiel 2.1
c) "ENTER" (für 0 Stunden)
d) 1 und 1 (für 11 Minuten) und "ENTER" eingeben
e) "ENTER" (für 0 Sekunden)

Beispiel 2.3: Sie möchten dem Computer 12 Stunden, 5 Minuten und 3 Sekunden vorgeben:
a) und b) wie Beispiel 2.1
c) 1 und 2 (für 12 Stunden) und "ENTER" eingeben
d) 5 (für 5 Minuten) und "ENTER" eingeben
e) 3 (für 3 Sekunden) und "ENTER" eingeben

Abb. 2.1 Display für 12 Stunden

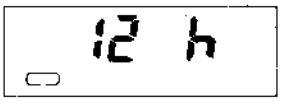
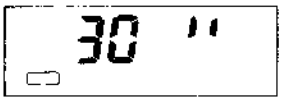


Abb. 2.2 Display für 11 Minuten



Abb. 2.3 Display für 30 Sekunden



Nach der Eingabe des letzten "ENTER" ist das Display leer, und Sie können jetzt mit dem eigentlichen Spiel beginnen.

Hinweis: Der Computer wendet bei der Berechnung jedes Zuges oder Zugvorschlages die von Ihnen programmierte Zeitvorgabe an. Benötigt der Computer aufgrund einer einfachen Spielsituation zur Berechnung seines Antwortzuges weniger als die vorgegebene Denkzeit, erscheint sein Antwortzug früher im Display.

Falls Sie den Zeitschalter (19) auf "On" stehen lassen und Ihren Zug über "ENTER" eingegeben haben, läuft im Display die vorgegebene Zeit rückwärts ab. Hier ist zu beachten, dass von der vorgegebenen Denkzeit zunächst die verbleibenden restlichen Stunden und Minuten im Display sichtbar ablaufen. Wird 1 Stunde unterschritten, schaltet die Anzeige auf Minuten und Sekunden. Nach Ablauf der Zeit erscheint der Gegenzug des Computers.

Stellen Sie dagegen den Zeitschalter auf "Off", können Sie so den Denkvorgang des Gerätes verfolgen, da die vom Computer analysierten Züge jeweils ohne Figuren-Symbol im Display erscheinen. Nach Ablauf der Denkzeit erscheint dann der Antwort-Zug des Computers mit Symbol im Display. Dies ist hauptsächlich bei einer längeren Denkzeit interessant, da dann aufgrund der Denktiefe eine vielseitigere Analyse der Situation seitens des Computers erfolgt.

Sie können während eines Spieles und auch während eines Denkvorganges des Computers den Zeitschalter beliebig oft umstellen.

ES WIRD LEDIGLICH FÜR DEN SCHACH-COMPUTER EINE LIMITIERTE DENKZEIT VORGEGEBEN. Sie können Ihre Bedenkzeit nach eigenem Ermessen wählen. Wenn Sie jedoch unter Wettbewerbsbedingungen spielen wollen, empfehlen wir Ihnen die Benutzung unserer Schachuhr, die den Zeitablauf für beide Parteien festhält.

Hinweis: Die Zeitvorgabe wird automatisch gelöscht, wenn das Gerät abgeschaltet wird und ist bei Einschaltung wieder auf 10 Sekunden programmiert. Beginnen Sie jedoch eine neue Partie, indem Sie die vorhergehende über "NEW GAME" abgebrochen bzw. beendet haben, bleibt die für das 1. Spiel eingegebene Zeitvorgabe bestehen.

2.B Veränderung der Zeitvorgabe

Möchten Sie die gerade laufende Zeitvorgabe abbrechen, um den Antwort-Zug des Computers umgehend zu bekommen, drücken Sie die CE-Taste für 1 — 2 Sek., und der zu diesem Zeitpunkt beste Antwortzug erscheint im Display. .CE darf allerdings erst gedrückt werden, wenn die Eingabe Ihres letzten Zuges vom Computer angenommen wurde, d.h. wenn die Zeitvorgabe abzulaufen beginnt, oder die erste Zug-Überlegung erschienen ist.

Möchten Sie jedoch für das gesamte weitere Spiel die Denkzeit ändern, verfahren Sie nach Erscheinen des Computer-Zuges wie folgt:

Verfahrensweise:
1. Zeitschalter 19 auf "On"
2. Taste 6 und "ENTER"
3. Eingabe der neuen Zeitvorgabe (s. Beispiele 2.1 — 2.3)

Danach geben Sie Ihren nächsten Zug ein.

3.A Wahl der Farbe

Wie unter 1. geschildert, wird durch Ihre Zugeingabe automatisch festgelegt, dass Sie die weissen Figuren spielen. Soll der Computer jedoch weiss spielen, drücken Sie lediglich "ENTER", um seinen Eröffnungszug zu bekommen. Links unten im Display sehen Sie an dem kleinen Balken, welche Farbe Sie gerade spielen.

3.B Seitenwechsel

Wollen Sie während eines Spieles dem Computer Ihre Partie übergeben, oder umgekehrt, wollen Sie seine weiterspielen, geben Sie Ihren nächsten Zug nicht ein, sondern drücken einfach "ENTER". Damit haben Sie einen Seitenwechsel vorgenommen, die Farbanzeige links unten im Display ändert sich, und der Computer überlegt den nächsten Zug.

Sie können beliebig oft während des Spieles die Seiten wechseln. Die Eingabe des Wechsels darf jedoch nicht während eines Denkvorganges des Computers erfolgen.

4. Unerlaubte oder unmögliche Züge

Der CHESS CHAMPION® MK III akzeptiert keine unmöglichen oder gegen die Regeln verstossenden Züge, wobei er innerhalb von Sekunden Ihre Eingabe nach folgenden Kriterien prüft:

ät abgeschaltet wird
Beginnen Sie jedoch
" abgebrochen bzw.
e bestehen.

n Antwort-Zug des
1 — 2 Sek., und der
darf allerdings erst
ıputer angenommen
ste Zug-Überlegung

ıdern, verfahren Sie

eispiele 2.1 — 2.3)

ı festgelegt, dass Sie
pielen, drücken Sie
cs unten im Display
:n.

e übergeben, oder
sten Zug nicht ein,
inen Seitenwechsel
, und der Computer

ı. Die Eingabe des
omputers erfolgen.

ıen oder gegen die
Ihre Eingabe nach

Zusatzgerät
Electronic-Schachbrett



lieferbar Anfang Dezember

Zusatzgerät
Memory – speichert die wichtigsten Spieldaten



Zusatzgerät
Electronic-Drucker



lieberbar Anfang Dezember

Bedienungsfunktionen



14) Display für Figuren-Symbol, Koordinaten und Farbanzeige.

16) LCD-Anzeige für Schach, Matt, Remis, Patt

18) Ton Ein/Aus

19) Zeit-Schalter oder Zug-Anzeige

15) Symbol beim Schlagen einer Figur

17) Display-Licht Ein/Aus

20) Ein/Aus

Multi-Funktions-Tasten von 1 bis 8 bzw. A bis H für Wahl der Koordinaten

1) Farbwahl für Weiss – nur in Verbindung mit FP – und EP-Taste

2) FP-Taste (finde position) zur Spielstand-Kontrolle. Figuren-Symbol „König"

7) Abfrage Zug-Vorschläge Figuren-Symbol „Bauer"

8) Farbwahl für Schwarz – nur in Verbindung mit FP – und EP-Taste

9) Positions-Eingabe bestimmter Spiel-Situationen. Löschen einzelner Figuren im electronischen Speicher

10) MD = Mehr-Daten-Taste in Verbindung mit EP – und FP – Taste. Löschen aller Figuren – Positionen im electronischen Speicher.

11) CE-Taste zum Löschen falscher Züge und Unterbrechung der Denkzeit des Computers.

3) Taste für 3 – bzw. 50-Zug-Remis-Regel Figuren-Symbol „Dame"

13) ENTER – Eingabe-Taste Seitenwechsel Computer spielt gegen sich selbst

5) Zug-Rücknahme Figuren-Symbol „Läufer"

4) Abfrage der Anzahl bisheriger Züge Figuren-Symbol „Turm"

12) Taste fürs Aufstellen eines neuen Spiels. Löscht alle Daten (auch im Zusatzgerät „Memory") Ausnahme: Zeit-Vorgabe.

6) Zeitvorgabe (in Verbindung mit Zeit-Schalter). Figuren-Symbol „Springer"

Zusatzgerät
Akku – fürs netz-unabhängige Spielen, z. B. auf Reisen



Zusatzgerät
Schach-Koffer (leer)



Zusatzgerät
Quarz-Schach-Uhr

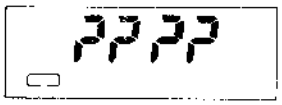


lieferbar Frühjahr 1980

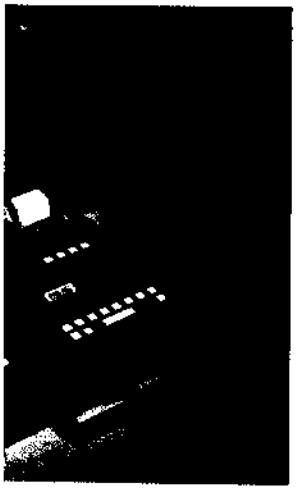
— Ist auf dem von Ihnen genannten Feld überhaupt eine Figur?
— Wird eventuell eine eigene Figur geschlagen?
— Ist der Zug in Übereinstimmung mit den internationalen Schachregeln?

Trifft eine dieser 3 Möglichkeiten zu, wird Ihre Eingabe im Display gelöscht und es erscheinen 4 Fragezeichen (s. Abb. 4.1)

Abb. 4.1



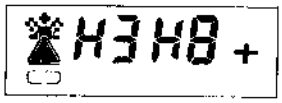
Daraufhin geben Sie einfach Ihren neuen Zug ein, worauf die Fragezeichen verschwinden.



5.A Schach

Falls Sie dem Computer "Schach" bieten, erfolgt keine Reaktion seinerseits. Bietet der Computer Ihnen "Schach", erscheint im Display rechts aussen gemäss den internationalen Abkürzungen ein Kreuzchen.

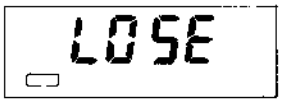
Abb. 5.1



5.B Schachmatt

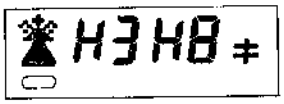
Falls Sie den Computer "matt" setzen, wird er dies mit "LOSE" im Display zeigen (s. Abb. 5.2)

Abb. 5.2



Setzt der Computer Sie "matt", so wird im Display das international gebräuchliche Zeichen für "matt" dargestellt (s. Abb. 5.3).

Abb. 5.3



Hinweis: Beim Spiel ohne oder einer kurzen Zeitvorgabe, wird die Tatsache, dass der Computer Sie "matt" gesetzt hat erst im Display angezeigt, wenn Sie trotz der Matt-Situation weiterspielen.

5.C Patt/Remis

Patt und Remis-Situation werden vom Computer wie folgt dargestellt:

Abb. 5.4 Patt-Situation

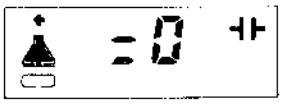


Abb. 5.5 Remis nach der 3-Zug-Regel

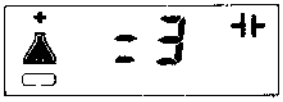
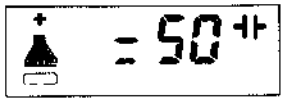


Abb. 5.6 Remis nach der 50-Zug-Regel



Hinweis: Ergibt sich aus einer eingegebenen Spielsituation ein Remis nach der 3-Zug-Regel, zeigt der Computer dies mit Abb. 5.4 an, nicht Abb. 5.5, um Sie besonders auf diese Tatsache hinzuweisen.

Sobald Sie nach Erscheinen der Anzeige noch einmal "ENTER" drücken, erscheint der ursprünglich im Display gezeigte Zug wieder, und Sie können Ihr Spiel fortsetzen.

Will man während des Spieles wissen, wie nahe man an einem Remis nach der 50-Zug-Regel ist, drückt man 3 und "ENTER", worauf im Display C und die Anzahl der zu dieser Regel zählenden, bereits getätigten Züge erscheint.

6.A Rochade

Bei einer Rochade des Computers wird nur der Zug des Königs im Display gezeigt, jedoch speichert der Computer die vollständige Rochade automatisch.

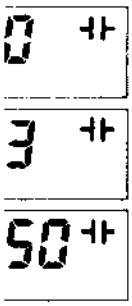
Sie rochieren, indem Sie den König in Richtung Turm bewegen, z.B. E1 G1 (E8 G8) oder E1 C1 (E8 C8). Entspricht dieser Zug den Regeln, führt der Computer die Rochade automatisch durch und speichert die neue Position des Turmes und des Königs. In beiden Fallen müssen Sie die Rochade auf Ihrem Brett nachvollziehen.

6.B En Passant

Der Computer schlägt automatisch "en passant" und zeigt dies im Display mit einem Kreuz zwischen den beiden Koordinaten-Paaren an. Selbstverständlich prüft der Computer auch die Legalität aller En-Passant-Züge.

Schlagen Sie eine Figur des Computers "en passant", speichert der Computer dies, ohne jedoch ein Kreuz zwischen den Koordinaten-Paaren zu zeigen.

estellt:



mis nach der 3-Zug-
um Sie besonders auf

lrücken, erscheint der
hr Spiel fortsetzen.

mis nach der 50-Zug-
nd die Anzahl der zu

s im Display gezeigt,
atisch.

z.B. E1 G1 (E8 G8)
rt der Computer die
des Turmes und des
rett nachvollziehen.

im Display mit einem
erständlich prüft der

Computer dies, ohne

6.C Bauernumwandlung

Erreicht einer Ihrer Bauern die gegnerische Grundlinie (Reihe 1 oder 8), blinken im Display abwechselnd die Figuren-Symbole Bauer und Dame auf. D.h., der Computer bietet Ihnen eine Dame zum Tausch gegen den Bauern an. Sie können dieses Angebot akzeptieren, indem Sie einfach "ENTER" drücken, oder einen anderen Offizier wie folgt wählen:

Verfahrensweise:
1. Figuren-Symbol Taste (z.B. Taste F für einen Springer)
2. "ENTER"

Hinweis: War Ihr Zug, der zur Bauernumwandlung führte regelwidrig, prüft der Computer erst die Legalität dieses Zuges, nachdem die Bestimmung des Offiziers und "ENTER" eingegeben wurde. Evtl. Fragezeichen als Zeichen dafür, dass der Zug nicht legal war, tauchen erst zu diesem Zeitpunkt auf.

Erreicht der Computer mit einem Bauern die gegnerische Grundlinie, wählt er nicht automatisch die Dame als stärkste Figur, sondern den ihm in dieser Spielsituation am sinnvollsten erscheinende Offizier, der im Symbolfeld des Displays sofort angezeigt wird.

SPEZIALFUNKTIONEN

7. Die Funktionen der MD-, EP- und FP-Taste

Die MD und EP Tasten werden vielfach in Verbindung miteinander benutzt, und finden, wie in den Kapiteln 7.A — 7.D erläutert, Anwendung.

Die Abkürzungen haben folgende Bedeutung:

MD-Taste = Taste 0 = Mehr Daten
(C. Board = Clear Board = Löschen aller Figurenpositionen)
Hiermit können Sie falsch eingegebene Daten, die bereits durch "ENTER" an den Computerspeicher weitergegeben wurden, löschen. Weiter können damit sämtliche Figuren gelöscht, und dann z.B. Eröffnungen eingegeben werden.

EP-Taste = Taste 9 = Eingabe Position
(C. Sq. = Clear Square = Feld löschen)
Mit dieser Taste können Sie Figuren auf ein anderes Feld setzen oder Spielsituationen aufstellen. Wollen Sie der einen oder anderen Seite ein Handicap geben, können Sie einzelne Figuren einsetzen (s. Kapitel 7 C.1, S.16) oder einzelne Figuren löschen (s. Kapitel 7.C.2, S.17).

FP-Taste = Taste 2 = Finde Position
Mit dieser Taste können Sie die Positionen aller oder einzelner Figuren während des Spieles überprüfen.

Hinweis: Zu beachten ist, dass der Computer Daten, die Sie über MD oder EP eingeben, nicht auf Legalität prüft.

7.A. Aufstellung von Spielsituationen

Wenn Sie eine bestimmte Figurenaufstellung vornehmen wollen um z.B. ein spezielles Schachproblem zu lösen oder eine abgebrochene Partie wieder aufzunehmen (eine abgebrochene Partie muss in dieser Form nur neu eingegeben werden, wenn Sie nicht unseren elektronische in Speicher haben), ist wie folgt zu verfahren:

1. Figur
   1. Taste 9 (EP) und "ENTER"
   2. Taste 0 (MD) (zur Löschung sämtlicher Figuren aus dem Speicher).
   3. Farbe der einzugebenden Figur mit A (weiss) oder H (schwarz) bestimmen
   4. Figur über Symboltaste B — G wählen, worauf das Symbol für diese links im Display erscheint
   5. Koordinaten für das Feld eingeben, worauf diese im Display erscheinen, und rechts daneben "EP" aufleuchtet (s. Abb. 7.1)

Abb. 7.A.1



2. und folgende Figuren
   3. Eingabe 1 und 2 der 1. Figur ist nicht zu wiederholen
   4. Figurenfarbe nur eingeben, wenn diese sich zur 1. Figur ändert
   5. Figur über Symboltaste B — G wählen
   6. Koordinaten eingeben
   7. Zum Abschluss des gesamten Eingabe-Vorganges "ENTER"

Es ist natürlich möglich weisse und schwarze Figuren im Wechsel einzugeben, jedoch vereinfacht es die Verfahrensweise, wenn Sie erst alle Figuren einer Farbe und dann die der anderen Farbe eingeben.

Haben Sie während der Eingabe der Figuren einen Fehler gemacht, drücken Sie die CE Taste, um diese Eingabe zu löschen. Sobald Sie jedoch während des Eingabeverfahrens CE gedrückt haben, wird die Eingabe der letzten Figur und gleichzeitig auch die grundsätzlichen Eingabe-Anweisungen an den Computer gelöscht. Um die nächste Figur eingeben zu können, müssen Sie den Eingabemodus wie für die 1. Figur beschrieben vornehmen, jedoch ohne Pkt 2, da dies die gesamte bisherige Eingabe löschen würde.

Wenn Sie alle gewünschten Figuren in den Positionsspeicher eingegeben haben, drücken Sie zum Abschluss "ENTER". Danach empfehlen wir, die Positionen der Figuren zur Kontrolle noch einmal wie unter 7.B beschrieben, abzurufen.

Nun prüfen Sie ob die Farbanzeige mit der Farbe, die am Zug ist, übereinstimmt. Wenn nicht, müssen Sie diese über A (weiss) oder H (schwarz) und "ENTER" ändern, und dann Ihren Zug eingeben, bzw. über "ENTER" einen Zug des Computers abrufen.

Hinweis: Möchten Sie eine Spielsituation aufstellen, die nur unwesentlich von der Grundstellung der Figuren abweicht, empfehlen wir, die Änderung über die MD Taste (s. Kapitel 7.D) einzugeben.

7.B Überprüfung der Figurenpositionen

Während eines Spieles sind Sie jederzeit in der Lage, die Positionen einzelner oder mehrerer Figuren abzurufen, um z.B. die Figuration auf Ihrem Schachbrett zu überprüfen. (Dies darf jedoch niemals während des Denkvorganges des Computers erfolgen).

Verfahrensweise:

1. Taste 2 (FP) und "ENTER"
2. Wahl der Farbe der abzurufenden Figur(en) über A (weiss) oder H (schwarz)
3. Wahl der Figur über Symboltaste B — G

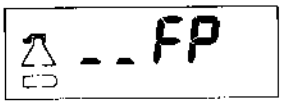
   Möchte man nun die Figur(en) der anderen Farbe abrufen, verfährt man wie unter Pkt. 2 und 3 beschrieben.

4. Zum Abschluss des gesamten Abruf-Vorganges "ENTER"

Nachdem Sie 2 (FP) und "ENTER" gedrückt haben, erscheint für die Farbe, die am Zug ist, ein Figurensymbol im Display sowie ein für diese Figurenart gespeichertes Feld und "FP".

Möchten Sie mehrere gleiche Figuren z. B. die Bauern abrufen, ist die entsprechende Symboltaste, in unserem Beispiel die Taste G, mehrmals hintereinander zu betätigen. Ist von der Figurenart kein Exemplar mehr im Spiel, z.B. Sie betätigen die Springertaste 3 Mal, so wird dies im Display wie in Abb. 7.B dargestellt. Sollten Sie die Figurentaste weiter drücken, so durchlaufen Sie alle Exemplare dieser Figur noch einmal.

Abb. 7.B



Waren von vornherein keine Figuren der Art mehr im Spiel, erscheint sofort Abb. 7.B im Display und Sie können den Abruf-Vorgang abbrechen oder eine andere Figur abrufen.

Wechseln Sie die Farbe, wie unter Schritt 2 beschrieben, erscheint meist die Figur, die der gegnerischen Linie am nächsten ist mit dem hierfür gespeicherten Feld und "FP" im Display.

Auf diese Weise können Sie nacheinander einzelne oder alle noch im Spiel befindlichen Figuren abrufen.

7.C Rücknahme oder Korrektur falsch eingegebener Daten

7.C.1 Normale Züge

Haben Sie einen falschen Zug eingegeben ohne "ENTER" gedrückt zu haben, drücken Sie einfach die CE Taste und geben den neuen Zug ein. In diesem Fall hatten Sie den falschen Zug noch nicht an den Speicher des Computers übergeben.

Wurde jedoch der Zug bereits mit "ENTER" in den Computer eingegeben, müssen Sie erst den Gegenzug des Computers löschen, bevor Sie Ihren Zug zurücknehmen können.

Rücknahme eines Computer-Zuges:
Nachdem Sie Ihren falschen Zug über "ENTER" eingegeben hatten, begann der Computer, seinen Antwort-Zug zu berechnen. Rechnet der Computer noch, drücken Sie die CE-Taste, um die Antwort sofort zu bekommen.

War der Computerzug bereits erschienen, erübrigt sich das Bedienen der CE-Taste und Sie drücken nur Taste 5 und "ENTER", um diesen Zug zu löschen. Im Display erscheint dann der zurückgenommene Zug, den Sie nun auch auf Ihrem Schachbrett zurücknehmen müssen. Das Display erlischt, sobald Sie beginnen, Ihren Zug über die MD-Taste rückgängig zu machen.

Sie können jedoch über 5 und "ENTER" ohne Memoryteil nur 1 Zug pro Korrekturvorgang zurücknehmen. Möchter Sie weitere Züge des Computers zurücknehmen, können Sie dies nur über die Verfahrensweise, die wir nachfolgend unter "Rücknahme Ihres Zuges" beschrieben haben, tun.

Rücknahme Ihres Zuges:
Nun erst können Sie Ihren eigenen, letzten Zug wie folgt löschen:

Verfahrensweise:

1. Taste 0 (MD) und "ENTER" (die 0 erscheint im Display. Die Farbanzeige kann in diesem Fall unbeachtet bleiben, da der Computer diese ggfs. automatisch umschaltet, wenn die Koordinaten eingegeben werden.)
2. Die Felder der Figur die zurückversetzt werden soll rückwärts eingeben.
3. "ENTER"

Hatten Sie während Ihres letzten Zuges eine gegnerische Figur geschlagen, so müssen Sie diese nun wieder wie folgt einsetzen:

Einsetzen einer Figur:

Verfahrensweise:

1. Taste 9 (EP) und "ENTER"
2. Farbe im Display prüfen. Ggfs. uber H (schwarz) umstellen.
3. Einzusetzende Figur über Symboltaste B — G bestimmen.
4. Feld eingeben, worauf die Koordinaten und daneben EP im Display erscheint.
5. "ENTER"

Bei weiteren, einzusetzenden Figuren dieses Verfahren wiederholen.

Bevor Sie nun Ihren neuen Zug eingeben können, müssen Sie zuerst die Farbanzeige über A (weiss) oder H (schwarz) und "ENTER" umstellen, da der Computer, nachdem Sie Ihren Zug zurückgenommen haben, automatisch auf die gegnerische Farbe umschaltet.

Hinweis: Wenn Sie unser Memory Zusatzgerät haben, ist die Zurücknahme der Züge wesentlich vereinfacht, und es können bis zu 10 Einzelzüge automatisch zurückgenommen werden.

7.C.2 Sonderfälle bei der Rücknahme durchgeführter Züge

Bauernumwandlung

Der für Ihren Bauern umgewandelte Offizier (im Normalfall eine Dame), muss bei der Rücknahme des Zuges erst einmal aus dem Spiel wieder entfernt werden. (Eine Bauernumwandlung des Computers wird automatisch durch Taste 5 und "ENTER" vollständig rückgängig gemacht.)

Löschung einer Figur:

Verfahrensweise:

1. Taste 9 (EP) und "ENTER" worauf eine 9 im Display erscheint.
2. Taste 9 (EP)
3. Feld des Offiziers eingeben
4. "ENTER"

Nun geben Sie den Bauern wie unter 7.B. unter "Einsetzen einer Figur", Pkt. 1 — 5, beschrieben, wieder neu ein.

Rochade

Eine Rochade des Computers wird über 5 und "ENTER" automatisch rückgängig gemacht.

Für die Zurückversetzung Ihres Königs und Turms ist folgende Verfahrensweise anzuwenden:

Verfahrensweise:

1. Figure:	1.	Taste 0 (MD) und "ENTER", worauf eine 0 im Display erscheint.
	2.	die Felder des Königs rückwärts eingeben
2. Figure:	1.	Taste 0 (MD)
	2.	die Felder des Turms rückwärts eingeben
	3.	Zum Abschluss des Vorganges "ENTER"

Nun können Sie Ihren neuen Zug eingeben, und normal mit dem Spiel fortfähren.

En Passant

"En Passant" des Computers wird über 5 und "ENTER" automatisch rückgängig gemacht.

Wollen Sie Ihren "En Passant"-Zug rückgängig machen, müssen Sie zuerst den Zug Ihres Bauern analog obiger Beispiele rückwärts eingeben, und dann den gegnerischen Bauern wieder einsetzen.

7.D Eingabe von Eröffnungen

Die MD-Taste gibt Ihnen die Möglichkeit, ein Spiel mit einer bekannten Eröffnung zu beginnen, wobei Sie Teile oder den gesamten Eröffnungstext für beide Seiten eingeben können, ohne dass der Computer jeweils seinen Antwortzug gibt.

Dabei haben Sie die Wahl, die Spielsituation am Ende des Eröffnungstextes wie in Kapitel 7.A beschrieben einzugeben, oder wie nachfolgend beschrieben aus der Grundstellung der Figuren heraus, über die MD Taste.

Verfahrensweise: Gerät einschalten
'NEW GAME' und 'ENTER' drücken
Taste 5 und 'ENTER' drücken
Vor Anwendung der MD-Taste zu Beginn eines Spieles muss erst ein Computer-Zug abgerufen werden, der anschliessend sofort wieder gelöscht wird. Erst dann ist das Gerät bereit, die über MD eingegebenen Eröffnungszüge zu speichern.

1. Figur	1.	Taste 0 (MD) und "ENTER"
	2.	Koordinaten des Zuges der 1 Figur
2. und folgende Figuren	1.	Taste 0 (MD)
	2.	Koordinaten des Zuges der 2. Figur
	3.	Zum Abschluss des Vorganges "ENTER"

Nun prüfen Sie ob die Farbanzeige, mit der Farbe die am Zug ist, übereinstimmt. Wenn nicht, müssen Sie diese über A (weiss) oder H (schwarz) und "ENTER" ändern, und dann Ihren Zug eingeben, bzw. über "ENTER" einen Zug des Computers abrufen.

8. Abfragen der Anzahl bisheriger Züge

Wenn Sie wissen möchten, der wievielte der jetzt zu tätigende Zug ist, drücken Sie Taste 4 und "ENTER", und im Display erscheint D und die entsprechende Zahl. Der Computer kann bis zu 999 Züge anzeigen. Er berechnet jeweils 1 weissen und einen schwarzen Einzelzug als einen Zug.

9. Erfragen von Zugvorschlägen

Statt nach dem erfolgten Zug des Computers Ihren Antwortzug einzugeben, drücken Sie nur "ENTER" und der Computer wird seinen Zugvorschlag nach Ablauf der ihm für dieses Spiel vorgegebenen Zeit im Display zeigen.

Gefällt Ihnen der vorgeschlagene Zug nicht, und soll der Computer neu überlegen, drücken Sie 7 und "ENTER". Auf diese Weise können Sie beliebig viele Vorschläge abrufen. Möchten Sie einen Vorschlag annehmen, drücken Sie "ENTER", um diesen als Zug einzugeben, und um gleichzeitig den Antwort-Zug des Computers zu bekommen.

Akzeptieren Sie keinen der Vorschläge, löschen Sie den letzten, indem Sie 5 und "ENTER" drücken und geben Ihren eigenen Zug ein.

Zeigt der Computer bei wiederholtem Abfragen eines Zugvorschlages ein oder mehrmals den gleichen Zug, bringt er damit zum Ausdruck, dass er diesen für den strategisch besten Zug hält.

Der Computer wendet für seine Berechnung jedes Zuges oder Zugvorschlags die von Ihnen programmierte Zeitvorgabe an.

10. Der Computer spielt gegen sich selbst

Es mag bei einem bestimmten Spielstand während einer Partie interessant sein, den Computer gegen sich selbst spielen zu lassen. Hierzu drücken Sie, statt Ihren nächsten Zug einzugeben "ENTER". Hat der Computer mit seinem Gegenzug geantwortet, drücken Sie wieder "ENTER", um den nächsten Zug vom Computer zu bekommen. Bei diesem Wechsel, der ja im Grunde jeweils ein Seitenwechsel ist, können Sie beobachten, wie die Farbanzeige für Sie ständig umschaltet.

Hinweise: Der Computer wendet für seine Berechnung jedes Zuges oder Zugvorschlags die von Ihnen programmierte Zeitvorgabe an.

ALLGEMEINE HINWEISE

Adapter
Der mit dem CHESS CHAMPION® SUPER SYSTEM III mitgelieferte Adapter trägt das TÜV-Zeichen GS (geprüfte Sicherheit) und entspricht damit allen gesetzlich vorgeschriebenen Regelungen der BRD. Es ist jedoch nicht vermeidbar, dass dieses Netzgerät Wärme entwickelt, die jedoch unter den vorgegebenen gesetzlichen Höchstnormen liegt. Die Funktion des Gerätes wird dadurch nicht beeinflusst.

Garantie
Der Computer und der Adapter sind mit einer 6-monatigen Garantie ab Verkaufsdatum ausgestattet, die jedoch mit sofortiger Wirkung entfällt, wenn ein unsachgemässer Eingriff, z.B. durch eine unauthorisierte Werkstatt erfolgt.

Ebenso erlischt diese Garantie, wenn ein anderer Adapter verwendet, oder das Gerät durch unsachgemässe Behandlung beschädigt wird.

Ist das Gerät defekt, bitten wir Sie, es zur Verkaufsfirma zurückzubringen. Bei Rückgabe des Gerätes ist die beigefügte, Garantie-Karte vollständig ausgefüllt vorzulegen. Die Vorlage des Kassenbelegs ersetzt nicht die Vorlage der Garantie-Karte und die Garantie wird darauf nicht anerkannt.

Pflege des Gerätes
Hier ist lediglich, soweit Oberflächenteile verstaubt sind, die Benutzung eines weichen Tuches notwendig. Unter keinen Umständen darf das Gerät mit chem. Reinigungsmitteln oder Feuchtigkeit in Berührung gebracht werden. Hieraus entstandene Schäden fallen nicht unter die Garantie.

Das Gerät muss trocken und kühl aufbewahrt werden und darf nur bei normaler Raumtemperatur gespielt werden. Z.B. Spielen in praller Sonne, unter starken Raumstrahlern oder in der Nähe von Heizkörpern können zu einer Überhitzung des Gerätes und dadurch bedingten Ausfall führen.

11. Schachprobleme (Schach in X-Zügen)

Für jeden Schachspieler ist es von grossem Interesse, in schwierigen Endspielsituationen durch den Computer zu prüfen, in wieviel Doppelzügen (1 weisser und 1 schwarzer Zug = 1 Doppelzüg), ein Schachmatt erreicht werden kann. Durch die hohe Speicherkapazität des im CHESS CHAMPION® SUPER SYSTEM III verwendeten Microprozessors, kann "Matt in 2 — 5 Zügen" gesucht werden.

Natürlich muss in Betracht gezogen werden, dass der Computer pro Vorausberechnung jedes Doppelzuges Millionen von Berechnungen prüft, da er auch alle etwaigen Antwortzüge des menschlichen Spielers analysieren muss.

Hat der Computer errechnet, dass z.B. ein "Matt in 4 Zügen" möglich ist, wird er Sie unweigerlich in 4 Zügen Matt setzen, gleich welche Antwortzüge Sie eingeben.

Wird "Matt in 2 Zügen" gesucht, dauert die Berechnung des Computers meist nur Sekunden, was sich bei der Analyse von "Matt in 3 Zügen" auf Minuten erhöht. Ebenso

wird "Matt in 4 Zügen" meist in Minuten errechnet, nur bei schwierigen Spielsituationen kann es eine Stunde und länger dauern. Wird hingegen "Matt in 5 Zügen" gesucht, wird die Antwort meist in Stunden errechnet, kann aber in Ausnahmefällen Tage dauern. Genaue Zeiten können nicht angegeben werden, da sich dies nach der Komplexität der jeweiligen Spielsituation richtet.

Um dem Computer für die schwierigen Berechnungen mehr Kapazität einzuräumen, wurde darauf verzichtet, "Matt in 1 Zug" errechnen lassen zu können, da jeder Schachspieler eine solche Situation erkennt.

Verfahrensweise:

a) Gerät einschalten oder "NEW GAME" Taste drücken
b) Spielsituation eingeben wie in Kapitel 7.A, S. 14 beschrieben.
c) Zeitschalter auf "Off" (nach oben) schieben.

Schritt 1:

1. Taste 6 und "ENTER"
2. Zahl der Züge eingeben, in der Matt gesucht werden soll (z.B. "Matt in 3 Zügen" = 3 eingeben) und "ENTER"
3. Farbe wählen, für die der Computer die Matt-Situation berechnen soll. A — Weiss oder H — Schwarz und "ENTER"
4. "ENTER", um den Computer zur Zug-Berechnung zu veranlassen.

Gibt der Computer nach Abschluss seiner Berechnungen den endgültigen Antwortzug bekannt, indem neben den Koordinaten im Display das Symbol der bewegten Figur erscheint, bedeutet dies, dass das Schachproblem in der gefragten Zug-Zahl oder in weniger Zügen lösbar ist.

Erscheint im Display die Anzeige H = 0, sieht der CHESS CHAMPION™ SUPER SYSTEM III keine Möglichkeit, in der von Ihnen angefragten Zugzahl ein Matt zu erreichen, und Sie müssen mit einer neuen Eingabe beginnen.

Ist das Schachproblem jedoch lösbar, fahren Sie wie folgt fort:

Schritt 2 und folgende:

1. Taste 6 und "ENTER"
2. Die nächst niedrigere Zug-Zahl eingeben und "ENTER". (z.B. bei "Matt in 3 Zügen" jetzt 2 eingeben, da der 2. Zug abgefragt wird).
3. Koordinaten Ihres Zuges eingeben
4. "ENTER", um den Computer zur Zug-Berechnung zu veranlassen.

Ihr zum Schachmatt führender Gegenzug ist aus der Spielsituation jetzt klar ersichtlich; der letzte Antwortzug wird vom Computer nicht mehr errechnet.

Beispiel:

Spielsituation: WK E1, WT C4, WB E2, SK E3.
Aufgabe: Matt in 4 Zügen

Punkt a), b) und c) wie oben beschrieben eingeben.

Schritt 1:

1. Taste 6 und "ENTER"
2. Taste 4 und "ENTER"
3. Farbwahl fur Weiss = "A" und "ENTER"
4. "ENTER"

Computerzug: E1 F1

Schritt 2:

1. Taste 6 und "ENTER"
2. Taste 3 und "ENTER"
3. Eingabe Ihres Gegenzuges E3 D2
4. "ENTER"

Computerzug: F1 F2

Schritt 3:

1. Taste 6 und "ENTER"
2. Taste 2 und "ENTER"
3. Eingabe Ihres Gegenzuges D2 D1
4. "ENTER"

Computerzug: F2 E3

Lösung:

Ihr Gegenzug ist jetzt D1 E1.
Die einzige Zugmöglichkeit fur Weiss ist
C4 C1 — SCHACHMATT.

Durch den besonderen Aufbau des Programmes des CHESS CHAMPION® SUPER SYSTEM III können Sie mehrere Aufgaben zu der gleichen Spielsituation stellen, ohne alle Details noch einmal eingeben zu müssen.

Sie stellen z.B. dem Computer die Aufgabe, ob "Matt in 2 Zügen" in der eingegebenen Spielsituation gefunden werden kann. Die Antwort des Computers ist negativ (H = 0).

Jetzt fragen Sie, ob "Matt in 3 Zügen" möglich ist, indem Sie wie folgt verfahren:

Taste 6 und "ENTER"
Taste 3 und "ENTER"
Taste 7 und "ENTER"

Ist die Computer-Antwort ebenfalls negativ, können Sie analog die Aufgabe stellen, ob "Matt in 4 Zügen" möglich ist.

Zu bemerken ist, dass Sie nur weitere Aufgaben an den Computer zur eingegebenen Spielsituation stellen können, wenn nur Schritt 1 zu jeder Aufgabe abgefragt wird, nicht die ganze Lösung abgerufen wird.

Haben Sie wie in obigem Beispiel "Matt in 4 Zügen" gefragt und die Lösungsschritte abgerufen, können Sie unmittelbar danach nicht mehr abfragen, ob "Matt in 3 Zügen" etc. möglich ist. Um das tun zu können, muss die Spielsituation neu eingegeben werden.